Addictive Drums 2

SONAR X3 シリーズのバンドルソフトは、2014 年３月に変更されました。本 Addictive Drums 2 マニュアルは、2014 年3月以降に XLN Audio サイトへ登録された方を対象とさせて頂いた内容となっておりますので、ご了承ください。

Addictive Drums 2

Addictive Drums 2 は、XLN Audio の先進技術とこだわりによって生まれた、あらゆるシーンで利用可能なドラムシンセサイザーです。
数多くのヒット曲や映画、ゲームなどで聞くことのできる即戦力のサウンドと強力なエディット / サウンドシェイピング機能、リズムパターンの制作と調整に威力を発揮するビート制作ツールなど、リズムトラック制作に必要な要素を凝縮。直感的な操作性と高速レスポンスでストレスのない制作を実現します。

トップセクション

トップセクションは、ページの切り替え、プリセットの読み込みや保存に使用します。

	名称	機能
A	Preset Browser ボタン	プリセットブラウザ（→ p.3）を開きます。
B	Save Preset ボタン	現在の音色を、オリジナルのプリセットとして保存します。
C	Next / Previous ボタン	プリセットを進める / 戻します。
D	Play ボタン	ビートページで選択されているリズムパターンを再生 / 停止します。
E	GALLERY ボタン	ギャラリーページ（→ p.4）を開きます。
F	EXPLORE ボタン	エクスプローラーページ（→ p.5）を開きます。
G	KIT ボタン	キットページ（→ p.6）を開きます。
H	EDIT ボタン	エディットページ（→ p.7）を開きます。
I	FX ボタン	FX ページ（→ p.9）を開きます。
J	BEATS ボタン	ビートページ（→ p.10）を開きます。
K	Help ボタン	ヘルプ・ページを開きます。

プリセットを使う

Addictive Drums 2 には、あらゆるジャンルに対応する即戦力のプリセットが多数用意されています。プリセットをそのまま使用して演奏するのはもちろんのこと、エディットしたキットをオリジナルのプリセットとして保存することができます。

プリセットを読み込む

1. [Preset Bwowser] ボタン をクリックして、[プリセットブラウザ] を表示します。
2. 目的のプリセットを選択し、[OK] ボタンをクリックします。
   プリセット音色名の左にある ボタンを押すことで、音色をプレビュー再生することができます。

プリセットを保存する

1. [Save Preset] ボタン をクリックして、[プリセット保存画面] を表示します。
2. 任意の名前を付け、[Save] ボタンをクリックします。

AD2 Pak を選ぶ

Addictive Drums 2 には、標準で 3 種類の AD2 Pak（音源）が収録されています。ギャラリーページでは、インストールされている AD2 Pak を選択したり、情報を表示したりことができます。

AD2 Pak を切り替える

1．[GALLERY] ボタン をクリックして、[ギャラリーページ] を表示します。

2．メインセクションの 、 ボタンをクリックし、目的の AD2 Pak を選択します。

[VIEW] ボタン をクリックすることで、インストールされているすべての AD2 Pak を一覧で表示することができます。

<View Products>

<View All Expoler Maps>

プリセットのデモ演奏を聴く

Addictive Drums 2 の膨大なプリセット音色は、エクスプローラーページを使うことでデモ演奏として簡単に聞き比べたり、音色のニュアンスを調整したりすることができます。

プリセットを試聴する

1． [Exploler] ボタン をクリックして、[エクスプローラーページ] を表示します。

2． 目的のプリセットを選択し、プリセット名をクリックします。

プリセット音色名の左にある ボタンを押すことで、音色に最適なリズムパターンで音色をプレビュー再生することができます。また、パターンを再生しながらプリセット音色を切り替えることで、同じリズムパターンをさまざまな音色で比較することができます。

音色のニュアンスを調整する

1． メインセクションのつまみを調整し、好みのサウンドに調整します。

	名称	機能
A	Kick つまみ	キックドラムの音量を調整します。
B	Snare つまみ	スネアドラムの音量を調整します。
C	Hihat つまみ	ハイハットの音量を調整します。
D	Overhead つまみ	オーバーヘッドマイクの音量を調整します。
E	Room つまみ	ルームマイクの音量を調整します。

オリジナルのドラムキットを作る

Addictive Drums 2 には、キックやスネアなどのピースを自由に組み合わせることのできる 18 個のスロットが用意されています。ピースの選択やバランス調整を行うことで、オリジナルのドラムキットを作り上げることができます。

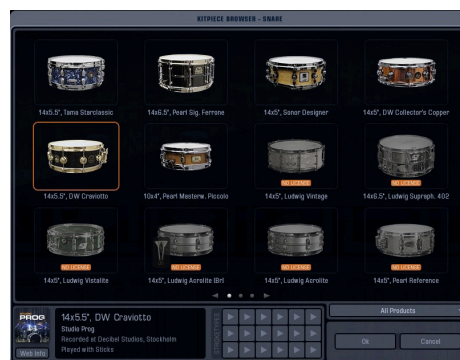
キットピースを変更する

1. [KIT] ボタン をクリックして、[キットページ] を表示します。

2. 変更したいキットピース・スロットの [ロードボタン] をクリックします。

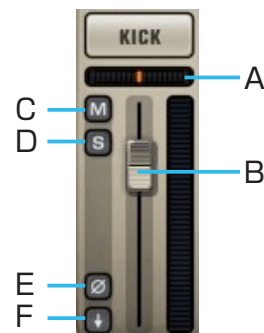
3. [キットピース・ブラウザ] 画面で、使用したいキット・ピースを選択し、[OK] ボタンをクリックします。

選択したキットピースは、画面下部の [STROKETYPE] エリアの ボタンをクリックすることで試聴できます。

＜キットページ＞

＜キットピース・ブラウザ＞

キットの音量バランスを変更する

1. ミキサーセクションで、フェーダーやボタンを調整します。

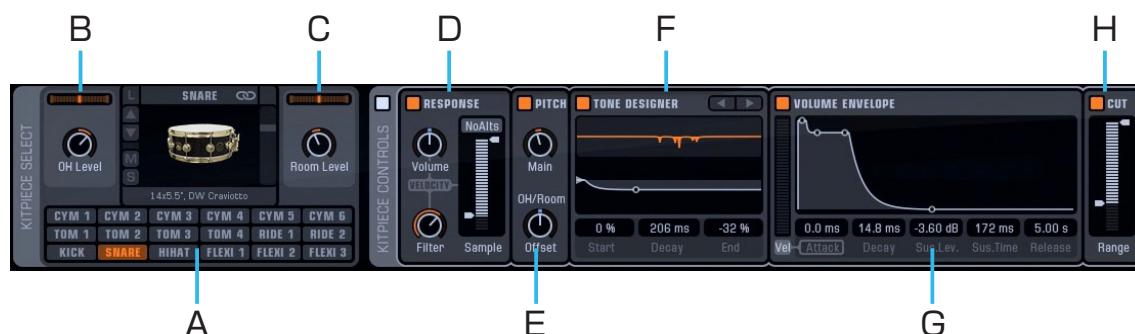
	名称	機能
A	PAN	パン（定位）を調整します。
B	Volume	音量を調整します。
C	Mute	ミュート（消音）します。
D	Solo	ソロ再生します。
E	Phase	位相を反転します。
F	Separate Out	トラックの出力先を変更します（→ p.13）。

キットピースをエディットする

Addictive Drums 2 では、各キット･ピースごとにチューニングを変更したり、EQ やコンプレッサー、テープ・シミュレーターといったエフェクト処理を行ったりすることができます。

キットピースの基本パラメーターを調整する

1. [EDIT] ボタン EDIT をクリックして、[エディットページ] を表示します。

2. [KITPIECE SELECT] で編集したいキットピースを選択し、[KITPIECE CONTROL] のパラメーターを調整します。

キットピースは、ミキサーセクションのキットピース名をクリックすることでも選択することができます。

	名称	機能
A	Kitpiece Selection	編集したいキットピースを選択します。
B	Overhead Level / Pan / Width	オーバーヘッドマイクへの送り量と定位、ステレオ感の広さを調整します。
C	Room Level / Pan / Width	ルーム・マイクへの送り量と定位、ステレオ感の広さを調整します。
D	RESPONCE	ベロシティーによる音量変化やフィルターの掛かり具合などを調整します。
E	PITCH	ピッチ（音程）を調整します。ダイレクト・マイクとオーバーヘッド / ルームマイクそれぞれで、± 12 の範囲で指定できます。
F	TONE DESIGNER / PITCH ENVELOPE	時間軸でのピッチ変化を調整するピッチエンベロープを設定します。また、キックとスネア選択時には周波数応答をコントロールし、音色を変化させる TONE DESIGNER を使用することもできます。
G	VOLUME ENVELOPE	時間軸での音量変化を調整します。Attack / Decay / Sustain Level / Sustain Hold Time / Release Time が用意されています。
H	CUT	ハイカット / ローカットフィルターを設定します。

マイクを調整する（一部のキットピースのみ）

1. [EDIT] ボタン EDIT をクリックして、[エディットページ] を表示します。

2. [KITPIECE SELECT] で編集したいキットピースを選択し、パラメーターを調整します。
複数マイクで収録されているキック、スネアでは各マイクのミックスバランスなどが、ルームマイクはマイクの距離を調整することができます。

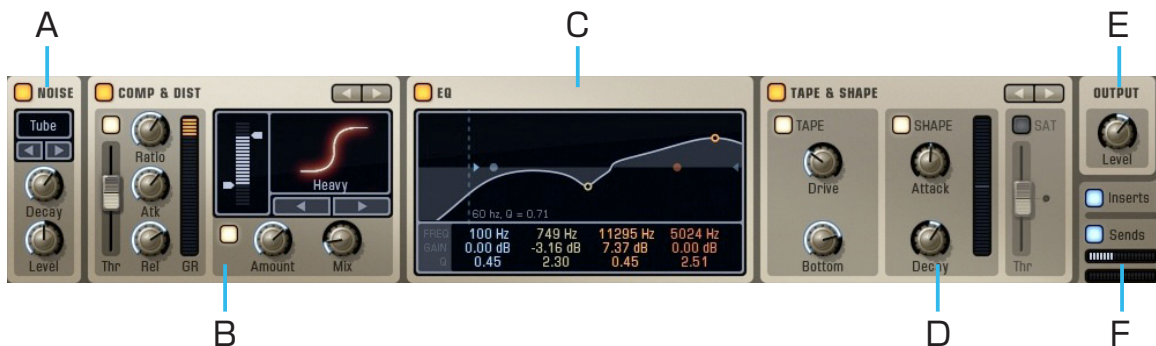
<KICK>

<SNARE>

<ROOM>

インサートエフェクトを利用する

1. [EDIT] ボタン EDIT をクリックして、[エディットページ] を表示します。

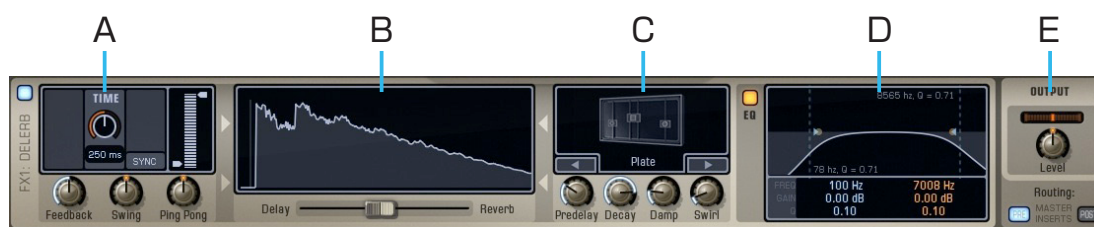
2. [KITPIECE SELECT] で編集したいキット・ピースを選択し、ボトムエリアのエフェクトセクションでパラメーターを調整します。

	名称	機能
A	NOISE	ノイズを付加します。8 種類のノイズタイプが選択できます。
B	MultiFX unit 1 (Comp & Dist)	コンプレッサーとディストーションを設定します。また、右上の矢印ボタンで Tape & Shape ユニットに変更することができます。
C	EQ	ハイカット / ローカットフィルターを持った 4 バンドの EQ を設定します。
D	MultiFX unit 2 (Tape & Shape)	テープシミュレーターとトランジェントシェイパー、サチュレーションリミッターを設定します。また、右上の矢印ボタンで Comp & Dist ユニットに変更することができます。
E	OUTPUT	出力音量を調整します。
F	Inserts / Sends	上記インサートエフェクトのバイパス、センドバスへの送り量を調整します。

センドエフェクトを使用する

Addictive Drums 2 には、ディレイとリバーブを組み合わせた新感覚エフェクト、DELERB が 2 系統用意されています。空気感を付加したり、音の余韻に変化させることができます。

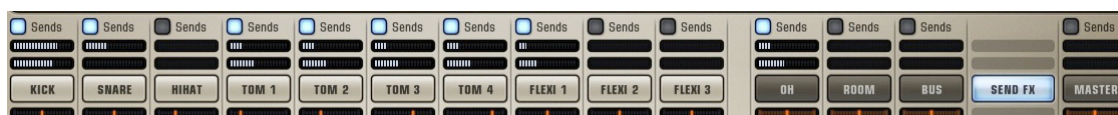
エフェクトをエディットする

1. [FX] ボタン FX をクリックして、[FX ページ] を表示します。

2. パラメーターを調整します。

	名称	機能
A	Delay	ディレイのパラメーターを調整します。
B	Crossfader & Delerb Graph	ディレイとリバーブのミックスバランスを調整します。
C	Reverb	リバーブのパラメーターを調整します。アルゴリズムは 4 種類（Amb / Room / Hall / Plate）から選択することができます。
D	EQ	ハイカット / ローカットフィルターを持った 2 バンドの EQ を設定します。
E	OUTPUT	出力レベルと、エフェクトのインサート位置（Pre / Post）を設定します。

FX への送り量を調整する

1. [FX] ボタン FX をクリックして、[FX ページ] を表示します。

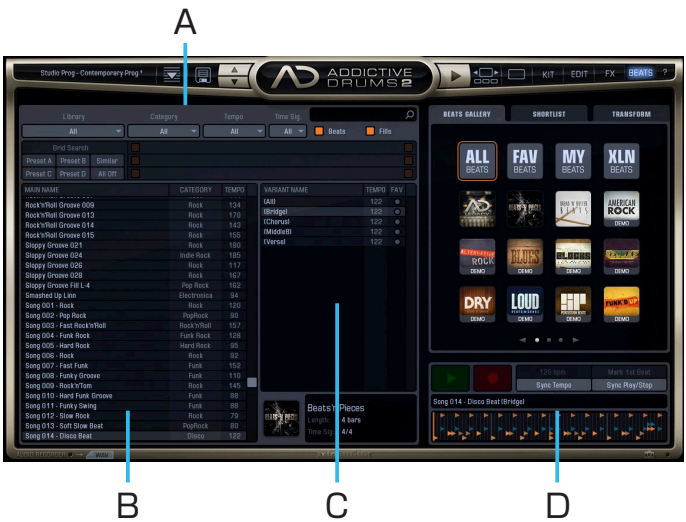
2. キットピースごとにミキサー・セクションの [Sends] スライダーを調整し、FX への送り量を調整します。

リズムパターンを使用する

Addictive Drums 2 には、プロのドラマーが実際に演奏したリアリティー溢れるリズムパターンが多数収録されています。膨大なリズムパターンを検索して組み合わせる、エディットすることでインスピレーションを損なうことなく、ハイクオリティーなリズムパートを制作することができます。

リズムパターンを検索する

1. [BEATS] ボタン BEATS をクリックして、[ビートページ] を表示します。

2. [Filters] エリアで、目的のビートのイメージを絞りこみます。
音楽ジャンルやテンポ、任意の検索ワードなどが設定できます。

3. [Main Beat List] エリアで中心となるビートを、[Variant List] でリズムのバリエーションを指定します。
[Tranceport Section] の再生ボタン をクリックすることで、パターンを試聴することができます。

	名称	機能
A	Filters	ジャンルやテンポなどでビートを絞りこみます。
B	Main Beat List	検索結果が表示されます。
C	Variant List	メインビートのバリエーションパターンを選択します。
D	Transport Section	リズムパターンの再生などを行います。DAW ソフトが設定されているテンポで再生したり、自由にテンポを変更することもできます。

リズムパターンをカスタマイズする

1. [BEATS] ボタン BEATS をクリックして、[ビートページ] を表示します。

2. [Tranceform Tab] を選択し、パラメーターやアーティキュレーションを調整します。

	名称	機能
A	VELO	リズムパターンのベロシティレンジを調整します。
B	ACCENT	アクセントの強さを調整します。
C	RANDOM	発音タイミングやベロシティをランダムに変化させる量を調整します。
D	KITPIECE MIX & REASSIGN	各キット・ピースごとに、ミックスバランスやアーティキュレーション（奏法）の変更を指定します。

リズムパターンを SONAR に取り込む

1. [BEATS] ボタン BEATS をクリックして、[ビートページ] を表示します。

2. 使用したいリズム・パターンを選択します。

3. リズム・パターン名を、SONAR のトラック上にドラッグ & ドロップします。

キーマップを変更する

Addictive Drums 2 は、さまざまな奏法を再現するために独自のキーボード配置（キーマップ）が採用されています。キーマップをカスタマイズすることで、他のドラム音源で作成したドラムトラックを Addictive Drums 2 で鳴らしたり、Addictive Drums 2 のリズムパターンを他のドラム音源で鳴らす、電子ドラムの音源として利用するといった活用が行えます。

マップブリセットを読み込む

1. ［？］ボタン をクリックして、［マップウィンドウ］を表示します。

2. [MAP PRESET] で使用したいキーマッププリセットを選択します。
   プリセットを利用するだけでなく、独自のキーマップを作成したり、ベロシティカーブを変更することもできます。

セパレートアウトを活用する

Addictive Drums 2 のミキサーセクションの出力先は、SONAR 上のオーディオチャンネルに割り当てることができます。この機能を利用する､SONAR のプラグイン･エフェクトを活用した、より高度な音作りが可能です。

チャンネルの出力先を SONAR に割り当てる

1. ［キットページ］や［エディットページ］でミキサーセクションを表示します。

2. ミキサーの [Separate Out] ボタンをクリックし、[Separate out] もしくは [Separate out + Master] を選択します。

[Separate out] 選択時には、SONAR 上のオーディオチャンネルのみ、[Separate out + Master] 選択時には SONAR のオーディオチャンネルと Addictive Drums 2 のマスターバスの両方に信号がルーティングされます。

3. SONAR 上にオーディオトラックを作成し、コンソールビューなどのインプット欄をクリックして、Addictive Drums 2 の割り当てたいチャンネルを設定します。